

Развитие познавательных процессов у детей дошкольного возраста через реализацию дополнительной общеразвивающей программы для детей 3-6 лет «Геоконтик»

Хрущева Юлия Николаевна, воспитатель
МДОУ «Детский сад «Радуга» г. Новодвинска Архангельской обл.

В статье рассматривается положительный опыт развития познавательных процессов у детей дошкольного возраста через реализацию дополнительной общеразвивающей программы для детей 3-6 лет «Геоконтик».

Ключевые слова: дети дошкольного возраста, дополнительная общеразвивающая программа, развитие познавательных процессов, игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» В. В. Воскобовича.

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования актуализирует вопросы обеспечения качества образования детей и нацеливает педагогов на то, чтобы процесс формирования личности ребенка дошкольного возраста стал увлекательным и ненавязчивым. Несомненно, обучение дошколят лучше осуществлять в естественном, самом привлекательном виде деятельности — игре [1]. Дети — творцы настоящего и будущего. В этом заключается обаяние игры. Для ребят дошкольного возраста игра имеет исключительное значение: игра для них — учеба, игра для них — труд, игра для них — серьезная форма воспитания. Игра для дошкольников — способ познания окружающего мира. В игре ребенок приобретает новые знания, умения, навыки. В процессе игры развивается — планирование, умение анализировать результаты, воображение и т.д.

На сегодняшний день стоит острая проблема, связанная с правильным выбором игр для детей в дошкольной образовательной организации.

«Развивающие игры Воскобовича» на протяжении 30 лет эффективно используются в детских садах по всей России. Наш детский сад не является исключением.

Для того чтобы игры использовались в системе, а не эпизодически, мной была создана дополнительная общеразвивающая программа для детей 3-6 лет «Геоконтик» социально-гуманитарной направленности.

В основе программы заложена методическая разработка В. В. Воскобовича «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры».

«Сказочные лабиринты игры» — это форма взаимодействия взрослого и детей через игры и сказки. В сюжеты сказок вплетается система вопросов, задач, упражнений, заданий. Данная технология не требует от детей каких-либо особых знаний.

Развивающие игры Воскобовича помогают детям в дальнейшем обучении успешно овладеть основам интеллектуального развития. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности [2, с. 10].

Целью программы является развитие познавательных процессов (внимания, концентрации, креативности, устойчивости, наглядно-образного и логического мышления, восприятия, памяти, воображения) у детей дошкольного возраста посредством развивающих игр В. В. Воскобовича.

Решение задач осуществляется с учетом возрастных особенностей детей 3-4, 4-5 и 5-6 лет.

Содержание программы реализуется посредством технологии развивающих игр В. В. Воскобовича в совместной игровой деятельности взрослого с детьми.

Учебный план составлен циклично на три года для каждого возраста по одним и тем же темам, что способствует лучшему усвоению содержания программы. Каждая тема реализуется через набор игр; конкретные обучающие и развивающие задачи каждой совместной деятельности решаются с усложнением от возраста к возрасту.

Для того чтобы дети почувствовали сказочную атмосферу, в кабинете кружковой работы была оборудована развивающая предметно-пространственная среда «**Фиолетовый лес**».

«Фиолетовый лес» представляет собой сказочное пространство, в котором каждая игра имеет свою область и своего героя, дает возможность ребенку проявлять творчество, фантазию.

Волшебные превращения **Квадрата** способствовали развитию у дошкольников логического мышления, пространственного воображения, конструктивных умений, мелкой моторики рук. Играя, ребята осваивали приемы конструирования геометрических фигур и алгоритмов сложения предметных форм; совершенствовали сенсорные, познавательные и творческие способности.

Следующей уникальной игрой является «**Прозрачный квадрат**». Благодаря прозрачности, пластинки квадрата можно складывать друг на друга всей плоскостью. Играя с «Прозрачным квадратом», дети незаметно для себя осваивали эталоны формы, понятия части и целого, учились считать и отсчитывать необходимое количество.

С большим интересом дошкольники играли в обучающую игру «**Математические корзинки 10**». Складывая «грибки» в «корзинки», дети запоминали цифры, учились

считать, складывать и вычитать, осваивали состав числа до десяти, развивали мелкую моторику. При выполнении каждого задания им помогали персонажи «Цифроцирка».

Увлекательной и новой для детей стала игра «**Геокоонт. Малыш**». На первом этапе ребята с помощью волшебных ниточек — резинок выполняли интересные задания Паука Юкка, вместе с героями конструировали геометрические фигуры без опоры на цифровые и буквенные обозначения. На втором этапе дошкольники учились шифровать фигуры, строить их в зеркальном отражении. Ребенок, выполняя задания, «выращивал» свой «золотой плод» знаний.

Также ребята познакомились с уникальным комплектом «Чудо-конструктором».

Играя в игры: «**Чудо — крестики 1**», «**Чудо — Крестики 2**», «**Чудо-Цветик**», дети совершенствовали конструктивные навыки, а также незаметно для себя осваивали количественный счет, отношения «часть-целое», пространственные отношения; познакомились с дробями, составом числа до 10.

Ключевую роль в усвоении и закреплении цветов радуги играют игры: «**Кораблик «Плюх-Плюх»** и «**Кораблик «Брызг-Брызг»**. Дети отправлялись в очередное путешествие с отважными Матросами Лягушатами и решали множество логико-математических задач. Ребенок, манипулируя флажками, познакомился с условной меркой и научился определять пространственные отношения; овладел количественным и порядковым счетом, составом числа.

Хочется заметить, что необходимо создавать «ситуацию успеха» у детей для того, чтобы ребенок с интересом играл в развивающие игры [3, с. 25]. Для этого дошкольникам нами был предложен многофункциональный, эко-

номичный и вариативный графический тренажер «**Игровизор**». С помощью данного пособия дети решали графические диктанты, переносили изображения по клеточкам, заштриховывали в разных направлениях, дорисовывали различные объекты. При выполнении заданий ребенок всегда мог исправить неточности на своем игровом поле при помощи бумажной салфетки, что создает дополнительную «ситуацию успеха»!

С помощью игры «**Волшебная восьмерка — 1**», дети убедились, что волшебство существует. Главный герой игры — Филимон Коттерфильд — научил детей составлять цифры от 0 до 9 при помощи цветных палочек. Играя, ребята развивали не только мелкую моторику и представления о графическом образе цифр, но и усваивали и закрепляли цвета радуги.

Уникальность игры «**Шнур — Малыш**» состоит в том, что она удобно «сидит» в ручке самого маленького ребенка. Играя, дети формировали способность ориентироваться на плоскости; учились вышивать различные узоры по схеме и графическому диктанту; развивали внимание, память, мышление; пространственное воображение, творческие способности; мелкую моторику.

Мы продолжаем реализовывать дополнительную общеразвивающую программу «Геокоонт» в рамках кружковой деятельности.

Опираясь на личный опыт, мы пришли к выводу, что использование технологии «Сказочные лабиринты игры» Вячеслава Вадимовича Воскобовича помогло нам научить детей усваивать знания с радостью, получать удовольствие от самого процесса мышления. Мы учим детей быть уверенными в себе, в своей талантливости. Нам хочется надеяться, что дети не утратят любознательность, способность творить и фантазировать.

Литература:

1. Приказ Министерства образования и науки РФ от 17 октября 2013 г. № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» (зарегистрирован в Минюсте РФ 14 ноября 2013 г., № 30384) ФГОС — Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования от 14.11.2013 № 30384.
2. Воскобович, В. В. «Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры»: методическое пособие/В. В. Воскобович, Н. А. Медова, Е. Д. Файзуллаева и др.; под ред. Л. С. Вакуленко, О. М. Вотиновой. — Санкт-Петербург; ООО «Развивающие игры Воскобовича», КАРО, 2018. — 360 с: ил.
3. Играем в математику. Использование технологии В. В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» в математическом развитии детей: методическое пособие/под. ред. В. В. Воскобовича, Л. С. Вакуленко, О. М. Вотиновой. — Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2018. — 312 с: ил.